DAYTONA USA

SEGA'96

PC WINDOWS'95 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 52 MB HDD
SVGA ■ SB ■ SB AWE 32 ■ GUS
Saturn
Autoryzowany dystrybutor
Bohmark (PC CD) 159 zł
Bohmark (Saturn) 199 zł
Za: przepiękne trasy
Przeciw: ale są tylko trzy...

35

Gracze nerwowo oczekujący na pojawienie się SEGA RALLY w wersji na PC mogą na razie zadowolić się konwersją innego konsolowego hitu z Saturna – DAYTONA USA. Ta gra także pochodzi ze stajni SEGA i w wielu punktach jest podobna do RALLY. Pracuje pod Windows'95 i oferuje dość nieskomplikowaną, ale za to doskonale przygotowaną rozrywkę. Proste menu, szybki wybór samochodu i już siedzisz w fotelu kierowcy rajdowego. Skrzynia manualna lub automatyczna, nerwy mocno nadszarpnięte i oczy wlepione w światła startowe. Silnik miło mruczy, emocje rosną. Trzy, dwa, jeden... Odgłosy widowni giną w ogłuszającym ryku wysokoobrotowych silników. Pisk opon, bajerancki dym i już zawodnicy są na trasie.

Tras jest niewiele, a ściślej mówiąc – trzy. Dlaczego? Jest to prawdopodobnie wynik rozwiązań graficznych. Każda trasa została oddzielnie przygotowana, tor wiedzie przez coraz to inne tereny. Nic się nie powtarza, co chwilę oko cieszą nowe bajery. Mosty, wiadukty, tunele, autostrady, promenady... Monotonia z pewnością nie grozi.

Wygląd tras w DAYTONA USA to coś pomiędzy MEGARACE 2 (opis w SS'39) a SCREAMER (SS'31). Pierwszy tytuł kojarzy się z dokładnym, wręcz perfekcyjnym opracowaniem tras, wijących się, wznoszących i opadających, drugi zaś z całą masą rozmaitych elementów, niespodzianek, animacji i różnych zdarzeń wokół toru. Tutaj wydaje się, że otoczenie żyje własnym życiem. Latają samoloty, jeżdżą samochody, pływają statki... rośnie trawa. Niekiedy możesz nawet trafić na stada ptaków. Klimat jest naprawdę przedni. Aż miło popatrzeć, jak uderzone barierki lub słupki latają w powietrzu. Niekiedy nawet samochody wzbijają się w powietrze. Nie ma się jednak co martwić – samochód koziołkuje, ale zawsze ląduje na czterech kołach, gotów do dalszej zwariowanej jazdy. W efekcie karoserie samochodów noszą ślady ciężkich przejść. Co prawda, nie można tego porównywać z DESTRUCTION DERBY, ale i tak widok rywala, który porusza się autem z wybitymi szybami i pogiętą maską, jest dość budujący.

DAYTONA USA to wyścig ostry jak żyleta. Każdy z zawodników walczy o swoją pozycję z uporem godnym lepszej sprawy. Zajeżdżają drogę, przyciskają, a nawet się zderzają. A wszystko po to, byś nie mógł ich wyprzedzić. Na szczęście większość prostych jest dość szeroka i jak odpowiednio przygazujesz, być może zdołasz kilku cwaniaków wyprzedzić. Jeśli ci się nie uda, spróbuj użyć metod a'la nosorożec – przywal, wyrzuć z trasy, zepchnij na filar wiaduktu... Wykaż się inicjatywą, gdyż pierwsze miejsce z pewnością nie jest przeznaczone dla lamerii.

Jazda jest jak na mój gust troszeczkę zbyt chaotyczna. I to zarówno pod względem zachowania komputerowych kierowców, jak i charakterystyki jezdnej twego wozu. Szczególnie na zakrętach zachowuje się dość dziwnie. Z pewnością to nie podsterowność, raczej przypomina branie zakrętów bokiem i w dodatku przy utrzymanej przyczepności. Niestety, takie realia rządzą tymi wyścigami – by wygrać, musisz się dostosować. Być może na początku będzie ci dosyć trudno oswoić się z prowadzeniem komputerowego bolidu, ale z pewnością po kilku wyścigach będziesz dokładnie wiedział, czego się na trasie spodziewać. Szczególnie poćwicz zakręty.

DAYTONA to wyścigi fajne, ale trzeba uczciwie powiedzieć, że jest to gra, w której fenomenalnie opracowane elementy (grafika) łączą się z dość kiepskimi rozwiązaniami (prowadzenie samochodu). Gra jest prosta, łatwa i z pewnością na początku przyjemna. Ale na ile dobrej zabawy wystarczą jedynie trzy trasy? W dodatku do pełnej płynności potrzeba lepszego niż P100 sprzętu – w wysokiej rozdzielczości gra nabiera kolorów dopiero na P133.

KaYteck

DEMO – CD'42

DESTRUCTION DERBY 2

Maniakalni wielbiciele szaleńczej jazdy wszelkimi samochodami na każdej drodze i dróżce, szykujcie się! Nadchodzi kontynuacja najbardziej brutalnych i bezwzględnych wyścigów samochodowych, jakie widział świat. Czekają was dziesiątki, jeśli nie setki poważnych zderzeń i niezliczone stłuczki. Wygra największy twardziel, który oprócz tego, że będzie pierwszy, pozostawi za sobą najwięcej tlących się wraków rywali. Nie pora na sentymenty, czas na DESTRUCTION DERBY 2!

Tym razem szaleńcza rywalizacja toczy się na siedmiu nowych trasach. O ile poprzednia edycja gry bazowała głównie na klimacie, o tyle w drugiej części czadową rozgrywkę uzupełnia świetne opracowanie graficzne. Tory otaczają trybuny, reklamy, drzewa, budynki... Co chwila przejeżdża się pod kładkami dla pieszych, mostami lub ginie się w czarnych wlotach tuneli. W dodatku wszędzie pełno żądnych krwi widzów. Co chwila mijasz fontanny kolorów – to różnorakie reklamy. Także sedno walki, czyli obraz uszkodzeń samochodów został znacznie wzbogacony. Odrywające się koła, snopy iskier, dachowania, koziołkowania, wybijane szyby, fruwające maski, gnieciona karoseria... czego chcieć więcej? Daleki horyzont tworzą przyjemne obrazy kanionów, morza, lasów lub czegoś tam jeszcze. Na monotonię grafiki z pewnością nie możesz narzekać. Chociaż biorąc pod uwagę to, co dzieje się na torze, nie znudziłbyś się nawet wtedy, gdyby trasy otoczone były białymi plamami. Nie bierzesz przecież udziału w wycieczce krajoznawczej, tylko w najbardziej zwariowanym wyścigu wszechczasów.

Twórcy przewidzieli zarówno wersje pod DOS i Windows'95. Gra może pracować w VGA, jak i w trybie podwyższonej rozdzielczości. Ja grałem w Windows na P133 i, szczerze mówiąc, gra pracując w Hi–Res bardzo nieprzyjemnie zwalniała. Być może edycja pod DOS będzie pracować nieco sprawniej.

Są zasadniczo trzy typy wyścigów. Zasady WRECKING RACING są dosyć złożone. Bierzesz udział w kolejnych rajdach, podczas których musisz wyeliminować jak największą liczbę przeciwników i w dodatku zająć jakąś niezłą lokatę. Coś w rodzaju nocnego powrotu z polskiej dyskoteki. Oczywiście, nie możesz dopuścić, by jakiś leszcz przerobił twoje auto na nic nie warty złom. Dlatego musisz być dobry, a nawet więcej – bardzo dobry.

Wykorzystaj fakt, że każdy wyścig ma kilka okrążeń. Wystartuj, prowadź i nie daj się wyprzedzić. Jeśli nabierzesz wprawy, dość szybko zobaczysz przed sobą jakieś auto – pewnie będzie to jakiś nieźle uszkodzony maruder, którego w każdym normalnym wyścigu byś wyprzedził. Ale nie tutaj. Ty dajesz wsteczny bieg i refleks? Blokujesz trasę, koleś rąbie cię w bok, następni walą w niego – tworzy się prześliczna, wielka kraksa, której nie sposób ominąć. Trzaski uderzeń, zgrzyt blach, pękają- po garach, osiągasz dwieście na godzinę i delikatnie ruszasz kierownicą, tak by przyrąbać gościowi prosto w tylek albo jeszcze lepiej – w bok. Przy takiej prędkości kolesiowi oczy wyskakują z orbit, a jego samochód rozlatuje się na kawałki. Możesz też liczyć na efektowną wywrotkę, turlanie, koziołkowanie... Jest jeszcze lepszy numer. Zapewne zastanawiasz się co robić, gdy wskaźniki uszkodzeń przedniej części samochodu niebezpiecznie się czerwienią, a reszta twojego bolidu jest w miarę cała. Otóż znajdujesz jakąś dłuższą prostą, zatrzymujesz się na końcu i czekasz, aż pojawi się jakiś zawodnik. Zapewne będzie to ten męczący facet, który ciągle chce cię wyprzedzić. Wtedy zaczynasz jechać do tyłu i tak kierujesz, by tamten wjechał ci w tył. Tobie pogniecie się kufer, zaś tamtemu silnik powinien wejść na przednie siedzenie. I znów lecą punkty, a gość na pewno już cię nie wyprzedzi. A co zrobić, gdy zarówno przód, jak i tył twojego wozu wyglądają tak, że nawet najlepszy blacharz ucieka ile sił w nogach? Oczywiście – metoda na policjanta. Wyprzedzasz nieco grupę i ustawiasz się bokiem w poprzek trasy. Zapewne pierwszy zawodnik będzie starał się wyminąć przeszkodę, ale od czego masz gaz, ce szyby. A ty jak najszybciej odjeżdżasz, nic tu po tobie. Po jakimś czasie przeciwnicy ominą karambol. Wrócą na trasę, dadzą gazu, miną parę zakrętów i... Jakże by inaczej – przywalą w twój drugi bok! Prawda, że urocza gra?

Możesz też potrenować prowadzenie auta jeżdżąc na czas lub wziąć udział w odbywającym się na wielkich arenach DESTRUCTION DERBY – co to jest, znawcom tematu wyjaśniać nie trzeba. Jeśli mimo wszystko nie kapujesz, powiem tylko, że taki wyścig kończy tylko jeden ledwo toczący się samochód.

Nie ma co gadać – i tak wszyscy wiedzą, o co chodzi. Druga część gry jest super. Klimatyczna, odjazdowa i bardzo brutalna... Trzeba przyznać, że mamy do czynienia z kontynuacją, której walory przewyższają pierwowzór. Dla wielbicieli wyścigów i maniaków pierwszej części ten tytuł jest pozycją obowiązkową. „Niezrzeszeni" też powinni poczuć bluesa. Rzadko kiedy gry oferują tak fantastyczny klimat.

KaYteck

Psygnosis'96

PC DOS/WINDOWS'95 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB, AWE 32 ■ GUS
PSX
Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 138 zł
Za: zdarzenia, brutalność, nerwy, bezwzględność
Przeciw: brak uzdrojenia...?

DEMO – CD'42